



Python

Ángela Trenas Bonillo y Lidia Jurado Ramos

Luis del Moral Martinez

Programación y Computación

29 de noviembre del 2024

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este proyecto ha sido desarrollar un juego de adivinanzas de palabras utilizando python, siguiendo un conjunto de requisitos específicos. Nos hemos enfocado en cumplir las funcionalidades pedidas y en documentar todo el proceso de planificación, análisis y desarrollo. También hemos considerado mejoras y actualizaciones para hacer nuestro juego más interactivo y divertido.

PROCESO DE PLANIFICACIÓN

Para comenzar, analizamos los requisitos funcionales del juego y decidimos un plan de trabajo en equipo. Dividimos el desarrollo en las siguientes etapas:

- *Análisis de requisitos:* Revisamos detalladamente los requisitos dados para asegurarnos de que todos los aspectos básicos del juego estuvieran claros.
- *Pensamiento de producto :* Acordamos implementar primero una versión básica del juego que cumpliera con los requisitos mínimos pedidos antes de considerar agregar características adicionales.

- *Asignación de tareas:* Asumimos cada una de nosotras las responsabilidades específicas: una se encarga de desarrollar la estructura básica del juego, y la otra se encarga de la gestión de errores además de la documentación.

DESARROLLO DEL JUEGO

A continuación, se detalla las funcionalidades principales que implementamos para cumplir con los requisitos:

- *Lista de palabras ocultas:* Creamos una lista de 20 palabras todas exactamente de 5 letras. La lista se mantiene oculta para el usuario y solo el programa tiene acceso a ella.
- *Selección aleatoria de palabras:* Al iniciar cada partida el programa selecciona una palabra al azar de esta lista. Esto garantiza que cada partida sea única y ofrezca un nuevo desafío al jugador.
- *Bucle del juego:* El juego se ejecuta en un bucle continuo que solo se detiene cuando el usuario adivina la palabra correcta. Esta estructura de bloque permite que el usuario lo intente 5 veces hasta ganar.
- *Condición de victoria:* Si el usuario ingresa una palabra que coincide con la palabra seleccionada por el programa el juego se detiene y se muestra un mensaje de victoria.

MEJORAS Y FUNCIONALIDADES ESPECIALES

Tras hacer el juego, buscamos alguna manera de poner multiples funcionalidades especiales para mejorar la experiencia del usuario.

- *Indicador de progreso:* Desarrollamos un contador de intentos para que el usuario sepa cuántos intentos le quedan.

DOCUMENTACIÓN DEL PROCESO DE DESARROLLO

Para mantener un registro claro y detallado de todas las etapas del proceso creamos este documento donde recogemos todas las ideas, decisiones y cambios realizados. También documentamos las pruebas realizadas y los errores encontrados junto con las soluciones que les hemos dado. Cada sección de este documento ha sido actualizada a medida que avanzamos en el desarrollo. Además que hemos incluido notas sobre posibles mejoras para futuras versiones del juego como la integración de niveles de dificultad con un sistema de puntuación.

CONCLUSIONES Y PRÓXIMOS PASOS

El desarrollo del juego nos ha permitido practicar habilidades de programación, en especial con la lógica de bucles, las listas y la gestión de errores. Consideramos que hemos cumplido con los requisitos básicos para hacer este juego.

Para próximas versiones, proponemos las siguientes ideas de mejora:

- *Nivel de dificultad:* Implementar diferentes niveles de dificultad variando la longitud de las palabras o limitando el número de intentos permitidos.
- *Sistema de puntuación:* Añadir un sistema de puntuación que recompense al usuario por adivinar la palabra en menos intentos.

Este proyecto ha sido una manera de aprender muy creativa, permitiéndonos trabajar en equipo y aprender a documentar nuestro proyecto.